

FASILITAS PENDIDIKAN KEJURUAN ANIMASI DI JAKARTA PUSAT MELALUI PROGRAM PENDIDIKAN 5.0

Mentari Amaliah Susanto¹⁾, Rudy Surya²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,mentariamaliah12@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, rudys@ft.untar.ac.id

Masuk: 22-01-2022, revisi: 01-03-2022, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2022

Abstrak

Teknologi animasi hingga saat ini selalu mengalami perkembangan yang pesat, terutama di negara-negara maju yang memiliki teknologi yang terbilang sangat maju dan mumpuni dengan kualitas sumber daya manusia-Nya. Saat ini industri animasi di negara maju terus mengalami kemajuan dalam menciptakan karya animasi yang luar biasa hingga seluruh dunia dapat merasakan karya-nya, termasuk di Indonesia. Indonesia juga memiliki industri animasi tersendiri, walaupun dari segi kualitas belum sebanding dengan negara maju seperti pada negara Amerika dan Eropa, namun animasi di Indonesia saat ini mengalami perkembangan. Di Indonesia, dalam pendidikan animasi cenderung kurang, maka dari itu pemerintah saat ini ingin mengembangkan dan memajukan sektor pendidikan animasi yang saat ini di pertelevisian Indonesia didominasi oleh animasi luar. Untuk itu diperlukan sarana pendidikan animasi untuk mengasah dan menciptakan generasi muda yang memiliki kualitas unggul dalam bidang ilmu animasi. Proyek sarana pendidikan kejuruan animasi ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengasah para generasi muda untuk menggapai cita-cita dalam industri tersebut, yang saat ini masih terbilang sedikit dengan membuka suatu fasilitas pendidikan yang berfokus pada bidang animasi. Dalam mendesain proyek sarana pendidikan animasi ini menerapkan metode desain tipologi arsitektur sekolah sebagai dasar berdasarkan fungsi, khususnya dalam menghasilkan organisasi ruang dan bentuk bangunan agar dapat menjawab berpikir ulang tentang tipologi bangunan sekolah khususnya Pendidikan Kejuruan Animasi di Jakarta. Selain itu juga menerapkan pada metode desain Eco Industrial pada desain bangunan.

Kata kunci: industri animasi; teknologi; tipologi sekolah

Abstract

Animation technology until now has always experienced rapid development, especially in developed countries that have technology that is considered very advanced and qualified with the quality of its human resources. Currently the animation industry in developed countries continues to progress in creating extraordinary animation works so that the whole world can experience their works, including in Indonesia. Indonesia also has its own animation industry, although in terms of quality it is not comparable to developed countries such as in America and Europe, but animation in Indonesia is currently experiencing development. In Indonesia, animation education tends to be lacking, therefore the current government wants to develop and advance the animation education sector, which is currently dominated by foreign animation on Indonesian television. For this reason, animation education facilities are needed to hone and create a young generation who has superior quality in the field of animation. This animation vocational education facility project aims to develop and hone the younger generation to achieve their goals in the industry, which is currently still relatively small by opening an educational facility that focuses on the field of animation. In designing this animation education facility project, the school's architectural typology design method was applied as a basis based on function, especially in producing the organization of space and building form in order to be able to answer rethinking about the typology of school buildings, especially Animation Vocational Education in Jakarta. In addition, it also applies the Eco Industrial design method to building design.

Keywords: animation industry; technology; school typology

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Saat ini merupakan era teknologi evolusi digital dengan perkembangan yang sangat pesat, salah satunya pada bidang industri kreatif animasi dan *computer graphic (CG)*. Animasi merupakan gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar dapat berupa bentuk benda, tulisan, warna, dan *special efek*. Animasi juga dapat kita sebut sebagai bentuk visual yang bergerak. di berbagai belahan dunia, industri animasi ini sangat diminati oleh berbagai kalangan, baik untuk mempelajari, membuat ataupun menikmati hasil karya animasi seperti film-film yang sudah sukses ditayangkan dengan banyaknya penikmat dari berbagai kalangan usia.

Di Indonesia, indutri kreatif animasi dan *Computer Graphic (CG)* ini juga sedang berkembang pesat, terutama pada generasi milenial saat ini, terus tumbuh melewati berbagai macam perubahan sosial, politik, budaya, dan teknologi yang silih berganti mengikuti perkembangan zaman. Banyak kaum muda yang berminat untuk mempelajari dan mengejar cita-cita pada bidang indutri tersebut karena memiliki prospek masa depan yang baik.

Pada perkembangan animasi di dunia, setiap benua memiliki negara-negara yang mempengaruhi industri animasi seperti Benua Amerika, yaitu Kanada dan Amerika Serikat. Namun, saat ini di Indonesia hanya dipenuhi oleh karya animasi dari luar negeri dibandingkan dengan karya lokal. Seperti Doraemon dari Jepang, Upin Ipin dari Malaysia, atau Pororo dari Korea Selatan. Padahal, Indonesia memiliki 366 Cerita Rakyat yang dapat diterapkan di dalam cerita animasi lokal. Sebagai negara yang memiliki populasi terbesar ke-4 di dunia, Indonesia terbilang memiliki sumber daya manusia yang cukup besar, namun dalam segi kualitas dalam teknologi industri animasi ini masih terbilang tertinggal dibandingkan dengan negara-negara tetangga seperti Asia Tenggara.

Dengan perjalanan industri animasi Indonesia yang penuh lika-liku yang tidak mudah, seperti belum tertatanya ekosistem animasi Indonesia yang *sustainable*, persaingan dengan industri animasi luar negeri. Jika dibandingkan dengan industri Jepang yang saat ini menguasai 10% pasar animasi dunia, nilai industri animasi Indonesia pada 2018 lalu bernilai 1/621 dari nilai industri animasi Jepang. Sementara dari data AINAKI Indonesia tahun 2016, nilai industri animasi Malaysia 8 kali lebih besar.

Terlebih saat ini di Indonesia untuk institusi pendidikan yang menawarkan jurusan animasi secara spesifik masih terbilang kurang. Meski ada, penyediaan fasilitas untuk bidang animasi juga masih minim. Padahal, dalam industri animasi perfilman ini merupakan salah satu langkah untuk membuka lapangan pekerjaan baru dan berimplikasi pada pengurangan angka pengangguran dan salah satu faktor pendukung tulang punggung perekonomian Indonesia. Pemerintah berharap bahwa animasi dapat menjadi salah satu sumber ekonomi baru bagi Indonesia di masa mendatang yang tidak kalah dengan sektor lainnya seperti dalam sektor kuliner dan pakaian.

Rumusan Permasalahan

- Bagaimana penanganan terhadap perkembangan industri digital animasi yang saat ini begitu pesat di Indonesia, namun masih perlu dibenahi dalam sarana pendidikan dan edukasi dalam perancangan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran sesuai standar? Apakah arsitektur dan desain dapat menjadi jawaban?
- Bagaimana intervensi arsitektur melalui wadah dan program; guna menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mumpuni dalam industri digital animasi?

Tujuan

- Memberi sarana edukasi dan pendidikan bagi generasi muda untuk menggapai cita-cita dan masa depan pada bidang industri animasi dengan membuat bangunan sekolah kejuruan yang berfokus pada ilmu animasi.
- Mendukung industri digital animasi dalam kontribusi perekonomian nasional dan masyarakat dalam segi lapangan kerja.
- Mendukung sumber daya manusia di sektor industri digital animasi Indonesia, sehingga Indonesia dapat melahirkan generasi calon animator yang baik bagi Nusantara.

2. KAJIAN LITERATUR

Pemahaman Tipologi

Tipologi secara harfiah merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang tipe. Tipologi arsitektur atau dalam hal ini tipologi bangunan erat kaitannya dengan pemahaman elemen-elemen pembentuk suatu sistem objek bangunan atau arsitektural. Elemen-elemen tersebut merupakan organisme arsitektural terkecil yang berkaitan untuk mengidentifikasi tipologi, dan membentuk suatu sistem. Elemen tersebut mengalami suatu proyek komposisi, baik penggabungan, stilisasi bentuk dan sebagainya. Tipologi memiliki pengertian dari beberapa ahli seperti Jon lang (2005), dan Vidler (1977) yang dapat disimpulkan dari keduanya bahwa tipologi adalah sebuah ilmu yang mempelajari sebuah tipe atau mengklasifikasikan bentuk-bentuk dari objek yang ada, baik itu berupa makhluk hidup ataupun dalam bentuk benda mati. Sedangkan tipologi dalam arsitektur adalah mempelajari dan memahami tipe atau gaya desain dalam sebuah arsitektur, asal muasal desain itu sendiri dapat diciptakan hingga membentuk sebuah gaya serta memahami tujuan objek tersebut dibangun.

Animasi

Kata animasi berasal dari kata kerja dalam Bahasa latin *animare*, yang berarti “menghidupkan” atau “memberi nafas” (Wright, 2005). Film animasi, atau bisa disingkat dengan animasi merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak sehingga animasi dapat didefinisikan sebagai upaya untuk menghidupkan atau memberi kesan atau ilusi hidup atau bergerak dari gambar diam atau benda mati. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di putar sehingga timbul efek gambar yang bergerak. Film animasi ini dibantu dengan perangkat computer dan grafika komputer, sehingga pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat.

Pendidikan Indonesia

Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan definisi diatas pendidikan Indonesia diarahkan pada pendidikan yang ideal dalam mewujudkan bangsa Indonesia yang bermartabat. Penyelenggaraan pendidikan dilaksanakan melalui dua jalur, yaitu jalur pendidikan sekolah dan jalur Pendidikan luar sekolah. Jalur pendidikan sekolah merupakan Pendidikan yang diselenggarakan di sekolah melalui kegiatan belajar mengajar secara berjenjang dan berkesinambungan. Sedangkan jalur pendidikan luar sekolah merupakan pendidikan yang diselenggarakan di luar sekolah melalui kegiatan belajar-mengajar yang tidak harus berjenjang dan berkesinambungan.

Pendidikan Animasi

Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Menurut Peraturan Pemerintah (1990:29) Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja.

Animasi merupakan salah satu kompetensi keahlian dari program keahlian seni rupa pada Bidang keahlian: Seni dan Industri Kreatif. Pendidikan kejuruan animasi akan mempersiapkan siswa menjadi tenaga terampil pada bidang animasi. Selama pembelajaran siswa akan dibekali dengan mata pelajaran yang terdiri dari Muatan Nasional, Muatan Kewilayahan, dan Muatan Peminatan kejuruan. Muatan Kejuruan terdiri dari Dasar Bidang keahlian, dasar Program keahlian, dan Kompetensi Keahlian.

Tipologi Sekolah



Gambar 1. Denah Sekolah

Sumber: <https://sman2batu.sch.id/wp-content/uploads/2021/07/Denah-SMAN-02-Batu.jpg>

Sekolah merupakan bangunan yang terdiri dari aula atau lobby, kelas, ruang guru, kantin, ruang praktik, mushola, ruang administrasi, area parker, dan bagian-bagian area olahraga yang dibagi menjadi penempatan ruang publik, semi publik, dan servis.



Gambar 2. Fasad Sekolah

Sumber: https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSjigFd_hqN7cl4L5PongAYS_WfPUGWAGrk7-w&usqp=CAU, 2022

Sekolah di Indonesia sebagian besar memiliki bentuk bangunan tropis yang menyesuaikan iklim di Indonesia yang memiliki musim panas dan musim hujan. Dimulai dari bentuk atap, material, bentuk bangunan.

3. METODE

Sebelum melakukan perancangan bangunan Fasilitas Pendidikan Kejuruan Animasi di Jakarta Pusat, dilakukan pengumpulan data-data yang akan digunakan untuk mendukung proses desain bangunan arsitektur industri yang tepat guna dengan pertimbangan efisiensi. Proses pengumpulan data dilakukan dengan metode teknik mengumpulkan jurnal, berita, studi kasus yang terkait dengan perkembangan animasi di Indonesia khususnya dan instansi pendidikan. Selain metode teknik pengumpulan data juga menggunakan metode perancangan dan pendekatan desain yang diantaranya:

a. *Form follow Function*

Unsur-unsur fungsional menjadi fokus utama dalam proyek ini. Unsur tersebut berupa program ruang, kebutuhan spasial, serta alur-alur kegiatan yang membentuk massa bangunan. Kebutuhan teknis juga mempengaruhi perubahan massa bangunan untuk mencapai efektifitas dan efisiensi bangunan yang maksimal.

b. *Eco Industrial*

Desain industrial masa kini sesuai dengan konsep bentuk bangunan yang dinamis, namun bangunan ini tidak ikut serta dalam merusak lingkungan dengan menggunakan material yang ramah lingkungan namun tetap sesuai dengan konsep industri.

Ciri khas bangunan industrial diantaranya:

- Meminimalisasi proses *finishing*
Ciri khas yang paling menonjol dari bangunan industrial adalah proses *finishing* yang sangat minim pada bagian bangunan, seperti tembok, batu bata merah, beton, dan lainnya.
- Bangunan lebih terekspos
Lebih terekspos merupakan elemen-elemen bangunan yang dibiarkan dengan tampilan ada adanya namun rapih, berkonsep, dan unik.
- Elemen lantai yang unik
Bangunan berkonsep industrial seringkali menampilkan material yang menggunakan lantai *parquette*, acian, beton, hingga semen.

c. Tipologi Sekolah

Tipologi sekolah yang pada setiap masa dari ke masa memiliki perbedaan yang cukup banyak yang terlihat pada peletakan tata meja, walaupun dalam kondisi arsitektur sekolah hampir sama, tapi sistem pembelajaran yang sudah jauh berbeda. Maka dari itu sistem pembelajaran sekolah selalu mengalami peningkatan dan pengoptimalan agar siswa semakin semangat dan antusias dalam belajar.

Konfigurasi sekolah:

- Ruang dihubungkan dengan koridor
- Dikelompokkan dengan kluster
- Mengelilingi halaman tengah
- Ruang tersebar tanpa koridor penghubung

Proses merancang:

- Mulai dari unit ruang kelas
- Standar perancangan
- Jumlah murid belajar

Menentukan besar ruang kelas:

- Luas: kapasitas orang x standar perorang
- Berdasarkan hasil "*lay out*" keperluan *furniture* dan sirkulasi manusia.
- Studi banding terhadap ruang yang sejenis dan memiliki kapasitas sama.

4. DISKUSI DAN HASIL

Informasi Tapak

Tapak terletak di antara Jl. K.H. Hasyim Ashari dan Jl. Sekolah, Kec. Gambir, Kota Jakarta Pusat. Jalan K.H. Hasyim Ashari merupakan jalan kolektor primer yang menghubungkan area Jl. Gajah Mada dengan Grogol. Sedangkan Jl. Sekolah merupakan jalan lokal penghubung antara Jl. K.H. Hasyim Ashari dengan area penduduk. Luas tapak sebesar 6.346 m² dengan luas tapak yang boleh dibangun sebesar 3.173 m² (KDB 50%) dan luas bangunan maksimal yang boleh dibangun sebesar 12.692 m² (KLB 2). Ketinggian bangunan pada tapak maksimal 4 lantai dengan ruang hijau wajib dibangun pada tapak sebesar 30% dari luas tapak.



Gambar 3. Tapak
Sumber: Cadmapper.com, 2021

Pengolahan Konsep Rancangan

Tapak terletak di antara Jl. K.H. Hasyim Ashari dan Jl. Sekolah, Kec. Gambir, Kota Jakarta Pusat. Jalan K.H. Hasyim Ashari merupakan jalan kolektor primer yang menghubungkan area Jl. Gajah Mada dengan Grogol. Sedangkan Jl. Sekolah merupakan jalan lokal penghubung antara Jl. K.H. Hasyim Ashari dengan area penduduk. Luas tapak sebesar 6.346 m² dengan luas tapak yang boleh dibangun sebesar 3.173 m² (KDB 50%) dan luas bangunan maksimal yang boleh dibangun sebesar 12.692 m² (KLB 2). Ketinggian bangunan pada tapak maksimal 4 lantai dengan ruang hijau wajib dibangun pada tapak sebesar 30% dari luas tapak. Tapak yang berada pada kawasan perkotaan menghadap ke arah utara, berbatasan dengan Jl. Sekolah pada bagian timur, area penduduk pada bagian selatan, dan Hote Meryln pada bagian barat.

Pengolahan konsep rancangan diantaranya:

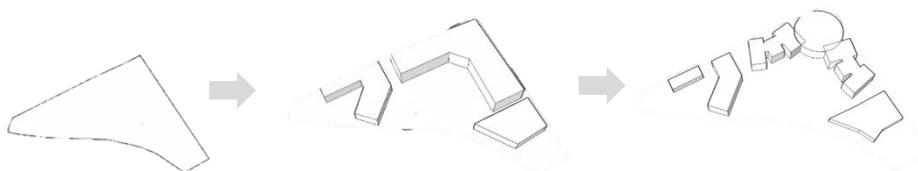
Tabel 1. Pengolahan Konsep

Konsep	Penerapan Konsep
<i>Form follow Function</i>	Unsur-unsur fungsional menjadi fokus utama dalam proyek ini. Unsur tersebut berupa program ruang, kebutuhan spasial, serta alur-alur kegiatan yang membentuk massa bangunan. Kebutuhan teknis juga mempengaruhi perubahan massa bangunan untuk mencapai efektifitas dan efisiensi bangunan yang maksimal.
<i>Eco Industrial</i>	Desain industrial masa kini sesuai dengan konsep bentuk bangunan yang dinamis, namun bangunan ini tidak ikut serta dalam merusak lingkungan dengan menggunakan material yang ramah lingkungan namun tetap sesuai dengan konsep industri.
Tipologi Sekolah	Sekolah memiliki ruang-ruang standar seperti ruang kelas, ruang laboratorium, ruang praktik, ruang guru, kantin, dan lapangan sekolah sebagai syarat dasar bagi bangunan sekolah untuk mengadakan kegiatan belajar mengajar.
Tambahan Program yang dibutuhkan	Program yang sudah ada sesuai dengan syarat standar terbangunnya sekolah, maka program tambahan merupakan program yang mendukung pembelajaran, agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan mendorong siswa agar lebih fokus dalam mengembangkan ide-nya, diantaranya: Poster dan patung 3D pada lobby Poster film animasi dan patung 3D memberikan tujuan edukasi bagi pengguna area lobby dan sebagai awal mula ruang dari bangunan sekolah animasi tersebut, dengan tujuan memberikan sebuah ruang yang memberi kesan unik pada kesan pertama. Hologram display Hologram pada ruang display merupakan sebuah bentuk teknologi bagi siswa untuk edukasi, mencari ide dan mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif sekaligus bersenang-senang. Area trampolin Area trampolin dipergunakan sebagai permainan bagi siswa setelah seharian beraktivitas, dengan melakukan lompatan dan perosotan, mengisi kembali keceriaan siswa setelah lelah beraktivitas di depan komputer. Ruang display karya siswa Display room merupakan area display sebagai bagian untuk memamerkan karya murid untuk pembelajaran dan edukasi bagi murid lainnya. VR room VR room merupakan percobaan VR karya siswa SMK Ranah animasi yang di uji coba maupun karya VR lainnya, dan dapat digunakan bagi para siswa di sekolah dengan sistem pembayaran

Sumber: Olahan Penulis, 2021

Konsep Gubahan Massa

Perubahan massa mengikuti tahap dari analisis potensi lingkungan konsep rancangan, meliputi:



Gambar 4. Proses Gubahan Massa

Sumber: Olahan Penulis, 2021

Proses Gubahan Massa:

1. Tahap pertama: bentuk gubahan mengikuti bentuk tapak
2. Tahap kedua: pemisahan massa untuk memberi sirkulasi berupa pencahayaan, pengudaraan, jalan setapak, dan lainnya.
3. Tahap ketiga: bentuk gubahan yang variatif mengambil dari kesan animasi yang memiliki pergerakan gambar yang dinamis. Dimana bangunan dibagi menjadi 3 massa, yaitu gubahan bangunan umum, gubahan bangunan pendidikan, dan gubahan bangunan asrama.



Gambar 5. Blokplan
Sumber: Olahan Penulis, 2021

Keterangan Blokplan:

- a. Massa bangunan umum. Bangunan umum merupakan pengadaan pameran dan theater bagi masyarakat secara luas, selain itu juga merupakan komersil dari produksi animasi dan game.
- b. Massa bangunan pendidikan. Bangunan pendidikan merupakan bangunan bagi siswa dan guru mengadakan aktifitas belajar dan mengajar. Dalam bagunan memiliki berbagai fasilitas yang mendukung pengajaran.
- c. Massa bangunan asrama. Sekolah memiliki asrama wanita dan pria, dengan sistem wajib asrama selama pada masa kegiatan belajar mengajar.

Program

Sekolah terbagi menjadi 3 program, yang terdiri dari:

Tabel 2. Program Arsitektur

Kategori dan Penjelasan	Ruang
<p>Aktifitas Program Utama (Program Pendidikan)</p> <p>Program utama Pendidikan merupakan program bagi pengajar dan murid untuk melakukan kegiatan belajar mengajar selama sehari-hari di sekolah, dengan menyediakan fasilitas yang lengkap dan mumpuni, diantaranya:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas, • <i>Digital drawing</i> • <i>Color grading</i> • <i>Game production</i> • Perpustakaan • Produksi animasi • Rekam suara • Lobby poster • Laboratorium • Mini theater

Aktifitas Program Pendukung

Program pendukung merupakan program fasilitas untuk mendukung dan mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar.

- Asrama
- Gym
- Minimarket
- Café 2D
- Laundry
- Ruang hijau
- Lapangan sekolah

Aktivitas Program Servis

Program servis merupakan program fungsi yang tanpa adanya program servis, kegiatan disekolah tidak akan berlangsung dengan lancar.

- Mekanikal elektrikal
- Pengolahan sampah
- Area parkir

Sumber: Olahan Penulis, 2021

Terkait program kurikulum, proyek menggunakan kurikulum sesuai standar Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2018 yaitu kurikulum sekolah kejuruan animasi yang diantaranya terbagi menjadi Program Keahlian, Kompetensi Keahlian, Muatan Nasional, Muatan Kewilayahan, dan Dasar Bidang Keahlian.

Hasil Perancangan

Bangunan sekolah terbagi menjadi tiga massa yang terdiri dari bangunan umum, bangunan pendidikan dan bangunan asrama. Pada bangunan umum merupakan bangunan yang diperuntuk bagi masyarakat umum serta sebagai sirkulasi akses utama menuju bangunan pendidikan. Sedangkan teruntuk bangunan pendidikan hanya boleh diakses bagi pelajar, guru dan pengelola sebagai kegiatan belajar siswa, yang memiliki ruang-ruang belajar seperti kelas, laboratorium, ruang praktek, dan ruang penunjang pendidikan animasi seperti ruang digital drawing, ruang produksi animasi, mini theater, ruang pameran karya siswa, ruang rekam, ruang *color grading* dan lainnya.

Sebagai fasilitas tambahan, sekolah juga menyediakan ruang santai atau ruang duduk sebagai siswa untuk mengisi waktu senggang, sekolah juga memiliki area taman sebagai aktifitas santai siswa. Teruntuk bangunan asrama yang lebih bersifat privasi hanya boleh diakses oleh pelajar dan pengelola bangunan dan memiliki area parkir tersendiri dan fasilitas tambahan lainnya seperti *gym*, minimarket, ruang duduk, dan laundry.



Gambar 6. Visualisasi Bangunan
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Dari masing-masing ketiga bangunan memiliki desain yang menyatu sesuai dengan metode perancangan bangunan, yaitu *form follow function* dan tipologi sekolah sebagai desain dasar ketentuan syarat bangunan dan *eco industrial* sebagai desain bangunan yang menggunakan perpaduan material diantaranya menggunakan kayu, kaca, dinding, batubata, baja, acian yang memberikan sentuhan gaya arsitektur industrial modern. Bentuk atap juga merupakan segitiga dan berbahan *select seam* yang membuat sentuhan atap lebih terkesan modern.

Berikut merupakan gambaran visualisasi perspektif bangunan:



Gambar 6. Visualisasi Bangunan Asrama
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

5. KESIMPULAN

Proyek ini memiliki tujuan untuk mewadahi sarana pendidikan yang menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk terjun langsung ke dalam industri digital animasi. Rancangan arsitektur sekolah kejuruan animasi dengan kurikulum sesuai standar Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2018 yaitu kurikulum sekolah kejuruan animasi yang diantaranya terbagi menjadi Program Keahlian, Kompetensi Keahlian, Muatan Nasional, Muatan Kewilayahan, dan Dasar Bidang Keahlian.

Sekolah yang berkapasitas 315 siswa dengan masing-masing 35 siswa dan siswi per kelas diwajibkan menggunakan fasilitas kamar asrama yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti *mini market*, *gym* dan ruang pertemuan. Selain itu sekolah memiliki fasilitas berupa perpustakaan, asrama siswa, studio animasi, *theater*, *café*, dan ruang terbuka hijau dengan tujuan agar siswa merasa nyaman dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Tapak berlokasi di Jakarta Pusat karena memiliki perkembangan dan kemajuan yang sangat pesat diberbagai bidang dan sektor yang akan mendukung proses pembelajaran animasi yang merupakan bidang teknologi yang akan terus berkembang dan semakin maju.

Dalam perancangan Proyek Fasilitas Pendidikan Kejuruan Animasi menggunakan metode metode perancangan dan pendekatan desain, *Form Follow Function* sebagai unsur-unsur fungsional bangunan, dan *eco Industrial* sebagai arah desain modern masa kini. Dalam proses perancangan dilakukan teknik pengumpulan data yang mengumpulkan jurnal, berita, dan studi kasus terkait perkembangan animasi di Indonesia sebagai bahan dalam proses perancangan.

REFERENSI

- Badan Ekonomi Kreatif. (2019). Hasil Penyusunan Grand Strategi Sub Sektor Animasi Bekraf-IKJ.
- Badan Ekonomi Kreatif. (2019). Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif.
- Badan Pusat Statistik. (2019). Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- Clark, R. H. (1985). *Precedents in Architecture*. Van Nostrand Reinhold.
- Frick, H. (1996). *Arsitektur dan Lingkungan*. Kanisius: Yogyakarta.
- Koolhaas, R. (1995). *S, M, L, XL. United States of America* The Monacelli Press.
- Megraw, Ibiz F., 2019, *Marcomedia Flash Animation & Cartooning: A Cretive Guide*. California: Matrial.
- Muni. (2019). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2018 Tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2008 Tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK).
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sasongko, R. N. (2018). *The Implementation of National Standards of Education for School Quality Improvement Facing The 21st Century*. *International Journal of Cureent Research in Life Sciences*, 7(08),2647-2651.
- Sharifi, A., & Yamataga, Y. (2018). *Resilient Urban Form: A Conceptual Framework Resilience-Oriented Urban Planning* (pp.167-179): Spinger.
- Shirleyana, S., Hawken, S., & Sunindijo, R. Y. (2018). *City of kampung: Risk and Resilience-Oriented Urban Communities of Surabaya, Indonesia*. *International Journal of Building Pathology and Adaption*, 36(5), 543-568.
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Jurusan Arsitektur Universitas Tarumanagara
- Syahfitri, Y. (2020). *Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer*, Jurnal SAINTIKOM.
- Wardiman D. (1998). *Pengembangan Sumber Daya Manusia: Melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta: PT. Jayakarta Agung Offset.
- Wikayanto, A. (2018). *Representasi Budaya dan Indetitas Nasional pada Animasi Indonesia*. Skripsi. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

